**Игры в обучении незрячих и слабовидящих использованию компьютеров и смартфонов**

**Васильева Анастасия Геннадьевна**

**Игра «Исчезающие сокровища»**

*Цель:* Отработка навыков эффективного взаимодействия обучающихся с компьютером

Преподаватель*: Сейчас мы будем искать сокровища. Чтобы их найти, нужно всего лишь выполнить заданное действие. Но есть одно маленькое НО. Сокровища исчезнут, когда вы сделаете определенное количество ходов. Ходы делаются по следующим правилам:*

1. Ходы никак не связаны со временем, то есть сильно торопиться здесь не нужно.
2. Ход – это одно нажатие клавиши на клавиатуре.
3. Комбинация клавиш тоже является одним ходом. Количество клавиш в ней не имеет значения. Главное, чтобы клавиши были нажаты вместе.

*Пример:*

Необходимое действие: изменить громкость голоса в NVDA с 0 на 90.

Примечание: Это может быть любое действие. Главное, чтобы его можно было выполнить несколькими способами. А еще это действие и способы его выполнения должны быть известны обучающимся, или они могли разработать план таких действий самостоятельно.

Заданное количество ходов: 4

Данная операция проделывается с помощью двух нажатий комбинации NVDA+Ctrl(+Shift)+стрелка вправо( для выбора изменяемого параметра) и двух нажатий комбинации NVDA+Ctrl(+Shift)+стрелка вниз (для изменения текущего параметра).

Активация настроек с помощью NVDA-меню здесь неэффективна, так как на это уйдет много ходов. Некоторые обучающиеся могут попробовать проделать операцию через вызов настроек речи. Но на это тоже уйдет много ходов.

==А как же сокровища? Раз мы добились, чтобы они не исчезли, хочется, чтобы они у нас появились.

**Игра «Командное слово»**

*Цели:*

- закрепление знаний о раскладке клавиатуры

- повторение клавиатурных команд

*Подготовка к игре:*

- В компьютер каждого обучающегося необходимо загрузить текст с заданием.

*Преподаватель:* Перед вами список уже знакомых вам действий, которые можно выполнить с помощью клавиатурных команд. В каждой команде для этих действий содержатся буквы. Ваша задача – составить слово из букв, содержащихся в командах для действий.

Пример:

1. Скопировать текст или файл
2. Прочитать заголовок активного окна
3. Вставить текст или файл
4. Выйти на рабочий стол
5. Отменить последнее действие

Ответ: семья

*Альтернативные варианты игры*

Чтобы закрепить знания о порядке символов на клавиатуре, можно составлять слова, называя обучающимся расположение клавиши на клавиатуре. Например, третья клавиша в нижнем ряду, пятая клавиша в верхнем ряду и т.д.

Чтобы закрепить знания о латинской раскладке клавиатуры, можно составлять слова, называя латинские символы, соответствующие русским, так, чтобы в итоге получилось русское слово.

**Игра «По порядку становись!»**

*Цели:* изучение или повторение алгоритмов действий, необходимых для эффективного использования компьютера.

*Подготовка к игре:*

- Разбить интересующий алгоритм на пункты и скопировать каждый пункт в отдельный текстовый документ

- Перед занятием загрузить получившиеся документы на компьютеры обучающихся (по одному на каждый компьютер)

*Ход игры:*

- Каждый обучающийся вслух рассказывает группе доставшийся ему пункт алгоритма

- Группа совместно принимает решение, какой пункт за каким следует выполнить

- В конце игры преподаватель подводит итоги совместной деятельности обучающихся

**Игра «Тайное послание»**

*Цель:* отработка навыков перемещения по тексту.

*Подготовка к игре:*

- Нужно, чтобы обучающиеся знали клавиатурные команды для перемещения по строкам и словам в тексте и умели их использовать.

- На компьютер каждого обучающегося загружается текст, с которым предстоит работать. Задания для поиска нужных слов лучше продиктовать.

Обучающимся предлагается открыть на рабочем столе компьютера текстовый документ «Тайное послание».

Преподаватель: Перед вами обычный текст. Но на самом деле он не совсем обычный. В нем загадано тайное послание. И сейчас мы с вами будем его расшифровывать. Все, что вам нужно, - это находить нужные слова по подсказкам.

*Пример текста:* (можно использовать и что-то свое)

Совсем недавно у нас дома появился компьютер.

Он стал для меня хорошим другом.

В Интернете я могу найти всё, что хочется узнать.

И теперь я знаю, как получается радуга.

Подсказки:

Первая строка – третье слово

Вторая строка – четвертое слово

Третья строка – шестое слово

Четвертая строка – седьмое слово

Ответ: У меня всё получается.

**Игра «История одного волшебника»**

*Цели:*

- Мотивирование обучающихся

- Систематизация и контроль знаний, полученных в процессе обучения невизуальному использованию смартфонов

*Ход игры:*

Игра проходит в 2 этапа. Первый этап – ознакомительный, второй – завершающий.

**Этап первый (вводно-мотивирующий)**

На первом занятии или демонстрационном мастер-классе можно рассказать историю:

*«Жил-был когда-то давно один волшебник. Так и жил он своей спокойной волшебной жизнью, пока не произошел с ним вот какой случай. Сам он жил в большом городе, куда уехал после окончания Волшебной академии. А его хороший друг и однокурсник жил в деревне, которая была не так уж далеко, но и совсем не близко. Этот самый друг прислал волшебнику письмо, где говорилось, что на его деревню напали странные существа, и эту проблему нужно решить в ближайшие пару дней, а то деревня может вовсе исчезнуть с лица земли. Волшебник знал, что в городе, где он живет, есть большая библиотека, куда можно обратиться. Но он совершенно не представлял, как можно туда добраться, потому что жил в городе совсем недавно. Он, конечно, спрашивал дорогу у людей. Но кто-то не знал, кто-то путал, а кто-то, преследуя какие-то свои недобрые цели, специально указывал неверные направления. Шло время, и волшебник понимал, что у него остался максимум день для решения проблем друга, ведь еще неизвестно, сколько шло письмо. Наконец, он добрался до библиотеки. Там оказался работник, который с легкостью нашел нужное заклинание. Правда с ним возникли небольшие сложности. Заклинание состояло из трех слов, первое из которых нельзя было говорить отдельно, иначе оно сразу же перестало бы быть волшебным. Второе слово заставляет немедленно сгорать все то, на чем его пишут. А третье было написано на свитке, на который никому из волшебников нельзя было смотреть. Волшебник, посмотревший на свиток, сразу терял всю волшебную силу. Разобрать надпись на нем обычные люди не могли. Это мог сделать только мудрец, живущий в соседнем городе. Делать нечего. Другу нужно помочь. Волшебник взял лист с первым словом заклинания, запомнил второе и забрал свиток с третьим. Поехал к мудрецу и запомнил слово со свитка. А потом поехал в деревню к другу, чтобы лично передать ему заклинание. Конечно, история закончилась благополучно. Но как вы думаете, сколько времени могло уйти у волшебника на решение всех поставленных задач? И мог бы он успеть все сделать за отведенный ему день?»*

(обучающиеся высказывают свои предположения о сроках)

*А теперь давайте представим, что у волшебника и всех нужных ему людей в те времена могли быть смартфоны. С их помощью поставленные задачи можно было бы решить за пару часов. И вы научитесь решать задачи подобного рода на нашем курсе. Как видите, даже у волшебников все получается не с легкостью и не сразу. Но если стремиться к своей цели, проявлять терпение и трудолюбие, то можно достичь многого.*

**Этап второй (контрольно-систематизирующий)**

(проводится в конце курса)

*Подготовка к этапу:*

**Обучающиеся должны уметь:**

- Пользоваться навигацией

- Работать с текстом

- Читать и писать СМС-сообщения или сообщения в мессенджерах

- Совершать и принимать звонки

- Распознавать текст

- задание делится на 2 варианта. Перед занятием необходимо на небольших листках распечатать слова по количеству обучающихся. Поровну первого и второго варианта. Печатать нужно обычным шрифтом (не шрифтом Брайля), не очень крупно, чтобы у слабовидящих не возникло желание просто прочитать текст с листа, четко, чтобы смартфон смог распознать текст.

- выбрать полезный для обучающихся адрес в этом же городе, но желательно не очень близко от места, где проходит обучение (адрес библиотеки для слепых и т. д.)

- обучающихся не стоит сажать слишком близко друг от друга. Лучше рассадить их по вариантам по разным сторонам помещения (один вариант с одной стороны)

- важно, чтобы в смартфонах обучающихся были контакты друг друга и преподавателя

*Ход игры:*

*Преподаватель:* Помните, в самом начале наших занятий вы услышали историю про волшебника. Теперь вы уже многое знаете и умеете. И сегодня мы с вами попробуем решить те задачи, которые были поставлены перед волшебником. Примерно в тех же условиях. В нашей работе будут два важных правила:

1. Нельзя переговариваться с одногруппниками не по телефону
2. Нельзя передавать одногруппникам никакие текстовые сообщения, будь то СМС или сообщения в мессенджерах.

Итак, как вы помните, волшебник сначала отправился в библиотеку. Мы сделаем примерно то же самое. Конечно, мы на самом деле никуда не пойдем, а только запланируем направление движения. Сейчас каждому из вас нужно проработать то, как он будет добираться до…. (называем адрес). Как только вы с этим справитесь, поднимайте руку.

Обучающиеся с помощью навигационного приложения строят маршрут до нужного пункта назначения.

Преподаватель подходит к каждому, когда он поднимает руку, и проверяет первую часть задания, затем определяет, с кем обучающийся будет работать в паре, то есть то, кому он будет передавать свои слова. После того, как обучающийся получит слова от напарника, он должен сообщить их преподавателю, написав текстовое сообщение. Важно, чтобы в парах были разные варианты заданий. Преподаватель сообщает обучающемуся первое слово из задания, отправляет текстовым сообщением второе и дает листок с третьим словом.

Обучающиеся читают сообщение от преподавателя, распознают текст на листке с помощью программы для распознавания текста, передают слова путем звонка напарнику (потому что сообщениями нельзя). Затем они пишут текстовые сообщения преподавателю с полученными от напарников словами.

Возможные примеры заданий: «Дело мастера боится», «Дорогу осилит идущий» и т. д. это могут быть любые послания, но они должны состоять из трех слов.